

Charges e cibercultura Desafios e (in) definições de um gênero

Cartoons (HQ's) and Cyberculture Challengers and (in) definitions of a genre

Marcelo Rodrigo da SILVA¹
Sebastião Guilherme ALBANO²

Resumo

O artigo visa a descrever uma série de definições de charge, um gênero jornalístico híbrido que o advento da internet propiciou novas características. Nossa intenção é, mediante a breve descrição de três manifestações do gênero, veiculadas por diferentes meios de comunicação brasileiros, comparar sua prática com algumas classificações que autores clássicos fazem do mesmo a fim de aferir suas futuras possibilidades.

Palavras chave: Charge. Gênero jornalístico. Características. Definição. Possibilidades

Abstract

The article aims at describing a set of definitions of the cartoon, a hybrid journalistic genre which with the internet has gained new features. Our proposal is to compare, throughout a brief analysis of three charges cases, displayed by three Brazilian different means of communication, some local classic authors definition in order to reach some conclusion and measure the future possibilities of the cartoon.

Keywords: Cartoon. Journalistic genre. Features. Definition. Possibilities

Introdução

O presente estudo pretende desenvolver uma discussão reflexiva e teórica sobre o que se pode delinear como charge na contemporaneidade; há elementos que caracterizam sua linguagem e há manifestações que podem se enquadrar nessa

¹ Doutorando em Estudos da Mídia (PPgEM/UFRN). Membro do Grupo de Pesquisa PRAGMA (CNPq) e da Rede AMLAT. E-mail: prof.marcelorodrigo@gmail.com

² Professor Doutor do Programa Estudos da Mídia (PPgEM/UFRN). E-mail: zoroastros@hotmail.com

identificação do fenômeno. A cibercultura e a telemática ampliaram as possibilidades de combinações entre tradições iconográficas, esquemas cognitivos e linguísticos no interior das narrativas das charges e permitiram a ocorrência do vasto repertório de fenômenos que podem ser verificados na internet. Entretanto, a velocidade com que as técnicas (MARTÍN-BARBERO, 2006) se aprimoram e são experimentadas estimula a incidência de uma multiplicidade de práticas de produção que acreditamos acabam não recebendo a devida atenção e reflexão sobre seus processos, tampouco sobre suas projeções no campo da Comunicação.

Desde os primeiros esforços teóricos no sentido de conceituar a linguagem das charges, os quais mencionaremos adiante, foi percebido o caráter híbrido de seu formato, que transitava entre arte, o entretenimento, a literatura e o jornalismo – mais especificamente o jornalismo opinativo (MELO, 1983). A observação e descrição de suas manifestações no suporte impresso forneceram os primeiros direcionamentos que resultaram no delineamento de um conjunto de normas e características padrão que passaram a traduzir o que se concebe como charge e serviram para unificar sob uma mesma categorização as práticas de produção que apresentavam estrutura e linguagem semelhantes.

Entretanto, o ciberespaço (LÉVY, 1996 e 1999; VILCHES, 2003) despontou como ambiente de potencialidades múltiplas que rapidamente foram exploradas e permitiram transformações determinantes nas vértebras que constituem o que conhecemos por charges. Em especial no que tange à *função narrativa* (RICOEUR, 2008) ou a potência de narratividade que as charges encerram. Não por às vezes aparentar a simplicidade de um desenho, sem movimento, anular-se-ia a manifestação temporal que caracteriza a narrativa. Inclusive, talvez, o pensamento, isto é, a inteligência mesma, convoque essas energias de temporalidade para a compreensão ou a mera fruição da peça. Portanto, a narratividade designa um dos elos do fenômeno charge. Entretanto, convém remarcar que a charge é um discurso muito cômico da sua factualidade. A charge é sempre *sobre, acerca de, a respeito de algo*, e tendo em vista seu inerente flanco burlesco, seu pendor pela dissidência irônica ou paródica, deve propor, ainda que seja mínima, algum indicativo para a cognição do que retrata ou

alude, sempre mediado pelo risível. E a possibilidade de conversão para o ambiente virtual, que inicialmente se limitou à reprodução digital das peças impressas, mantendo a mesma estrutura e linguagem, como é comum em um processo de remediação (BOLTER & GRUSIN, 1998), não tardou em encontrar um caminho promissor de experimentações em seus processos criativos que, paulatinamente, passou a agregar, ademais de maiores expressões de narratividade, mais propriedades multissensoriais (PEREIRA, 2009) em seus resultados estéticos e éticos.

Do modelo tradicional composto por desenhos e texto surgiram os desenhos auxiliados por computação gráfica. A partir de então a utilização dos softwares gráficos permitiram o que pode ser considerada a mudança mais marcante na estrutura e linguagem das charges: a inclusão das imagens em movimento (BARBOSA JÚNIOR, 2005) e do som, numa sequência temporal percível³, sua constatação narrativa. De alguma maneira, alterando a matriz da narrativa até então existente, antes vinculadas a vinhetas estáticas, às vezes com balões, e agora próximas ao campo do audiovisual. As experimentações mais recentes inclusive já fazem uso de softwares responsivos, que permitem o emprego do recurso da interatividade, por meio da qual o espectador pode interferir na narrativa.

No transcurso dessas transformações é possível verificar entre os diversos produtos identificados como charges, veiculados na internet, a inspiração em outros formatos discursivos, como é o caso dos desenhos animados, do videoclipe, dos filmes em 3D e, mais recentemente, dos games. E não apenas a partir de sua faculdade de conter reservas temporais, mas em seus esquemas de descrição (aquilo que faz parte do *décor*, do que forma visualmente o quadro da charge, agora muito lastreado pela apresentação mais do que pela representação, tal como conhecemos). E é justamente sobre essa nova relação em que se concentram as descrições do presente estudo, porquanto os limites da experiência foi empurrado para o da fruição de um audiovisual.

³ A animação das imagens que constituem a charge propicia a reformulação da estrutura linguística e da construção de sentido de cada peça. E nesse processo, um novo elemento marca determinadamente a transformação do *modus operandi* das charges: o tempo, um elemento que agora se torna presente e intrínseco na transmissão da mensagem *chárstica*, uma imagem que se torna munida de movimento e animação. (SILVA, 2010, p. 48 e 49)

Até que ponto as transformações no que podemos denominar de linguagem interferem no estatuto da noção de charge? Esses fenômenos atestam a obsolescência dos parâmetros entre os gêneros discursivos ou apenas incrementam as variações técnicas, estéticas e linguísticas de um mesmo gênero? Se se tratar tão somente de variações de um mesmo gênero, que características basilares estariam subjacentes a todas essas transformações e assegurariam o enquadramento das múltiplas produções em um conceito unificado – mas suficientemente flexível – de charge?

Essa discussão é desafiadora e exige um espaço que não poderemos dispor neste texto. Mesmo assim, pretende-se, ainda que em caráter inicial e propositivo, apontar os caminhos possíveis para a compreensão dos fenômenos verificados por intermédio das tensões conceituais e definições até aqui consolidados no campo da Comunicação.

Nosso intuito é identificar as necessidades e demandas de atualização do pensamento comunicacional contemporâneo mediante a incidência das novas práticas de produção midiática, identificando suas variações e inovações para que se torne possível uma postura afinada e propositiva com seu tempo. Cabe mencionar que a mudança de suporte de produção e fruição permite ao "fazedor" de charges desviar-se um pouco da referencialidade, ou da representatividade fácil que o modelo produzido pelo lápis admite, mas proporciona uma miríade de novos materiais de referência, agora baseada não apenas na pessoa ou evento objeto da charge, mas na própria iconografia, isto é, na história da escrita em imagens ativando o que se conhece como simulacros.

Serão tomadas para a observação e desenvolvimento da reflexão aqui proposta os produtos apresentados como charges em três sites: www.animatunes.com.br, produzidas por Baltazar Paprocki; a seção “Charge do Chico”, dentro do site www.g1.com.br/jornaldaglobo, produzidas por Chico Caruso; e www.charges.uol.com.br, produzidas por Maurício Ricardo. Os três sites foram escolhidos porque, além da divulgação na internet, eles têm seus trabalhos veiculados na TV aberta, o que potencializa sua divulgação e conhecimento público. Na internet, contudo, ainda é possível encontrar uma vasta gama de manifestações outras também identificadas como charges em domínios diferentes dos três aqui apresentados. Entretanto, além dos argumentos referidos, compreende-se que, para as preocupações e

os fins propostos no presente estudo, as manifestações verificadas nos três domínios selecionados se apresentam como uma amostra significativa e satisfatória.

O foco das observações será o complexo sógnico e cognitivo (tipologia e articulações entre os elementos verbais, visuais e sonoros) e a linguagem das peças. Não está definido aqui um número específico de obras a serem observadas, nem um período exato de observação.

AnimaTunes

O site AnimaTunes é um portal de humor criado pelo publicitário Baltazar Paprocki e pelo radialista Mike Mattos e está na rede desde 2007. Especializado em animações, já produziu charges para as tevês *Record*, *SBT* e *Rede TV!* e as realiza semanalmente, desde 2008, para o Programa "Jogo Aberto" da *Band*, apresentado pela jornalista Renata Fan. No menu superior da página principal do site são disponibilizadas as opções: "home", "charges animadas", "vídeos", "tirinhas", "piadas", "imagens", "photocharges", "quem somos" e "contato".

Observa-se, assim, já no primeiro contato com a página, que são disponibilizadas produções de charge em duas modalidades. Observa-se ainda que as categorizações nas quais as produções foram agrupadas sinalizam a presença de elementos de linguagens específicas no corpo das charges. A categoria "charges animadas" aponta a relação com a linguagem dos desenhos animados, isto é, um discurso explicitamente narrativo e com uma trama ou enredo. Portanto, o que Ricoeur nomeou de a narratividade e seu vínculo com uma trama, própria da "cultura ocidental" (2008, p. 378), aquilo em que em um texto narrativo suscita a compreensão de uma espécie de história, conquanto convoque uma mudança de estado na apresentação da peça, se aplica também ao *objeto* charge, animada ou não. Já a categoria de "photocharges" aponta a relação com a linguagem da fotografia ou, de forma mais específica, à feitura de imagens com auxílio do software de produção e edição de imagens em Photoshop. Em termos narrativos exigindo uma atuação comprometida do leitor, que deve se esforçar, neste último caso, para extrair o movimento que acarreta o

sentido dessas imagens paralisadas, talvez até mais hoje que antes, em face do incremento dos discursos temporais propiciado pela internet, discursos esses pré-existentes ou não.

Ainda no âmbito da categoria “charges animadas” são encontradas produções com repertório temático variado, em especial notícias destacadas pela mídia tradicional (notadamente a TV). Entretanto, é possível ser verificada uma quantidade maior de peças com temas relacionados ao esporte, marcadamente o futebol, tendo em vista que o site apresenta suas produções em um programa esportivo na TV aberta.

Nessa categoria, também são encontradas peças com personagens imaginárias criados pelo próprio site, como é o caso de “Markinho Febem”. Mesmo sendo uma personagem típica da ficção, ela desenvolve narrativas sequenciais com temas relacionados a fatos e acontecimentos contemporâneos e que estejam em debate no espaço público. Há casos ainda em que as charges são apresentadas como episódios isolados de uma sequência narrativa maior e cremos que também em outras modalidades discursivas. Mesmo assim, permanece nas charges a vinculação entre os temas e as informações cotidianas do noticiário midiático. Cada episódio funciona, dessa forma, como uma atualização dos novos fatos decorrentes dos acontecimentos anteriormente abordados. É o que se verifica, por exemplo, nas charges que integram os resultados de disputas e negociações entre clubes esportivos durante um campeonato de futebol.

De novo na categoria “photocharges” são encontradas peças com imagens estáticas, geralmente fotografias que passaram por algum tratamento gráfico (algum filtro de efeito no Photoshop) ou alguma montagem, sempre acompanhadas por alguma mensagem cômica. Interessa observar que, na maioria das peças, as mensagens não têm um tom crítico ou não tem relação com algum fato ou acontecimento pautado no noticiário midiático. São peças que têm como objetivo o humor ou a comicidade simplesmente pela constituição peculiar da imagem ou pela situação inusitada apresentada nela, em seu arranjo iconográfico.

Charge do Chico

As Charges do Chico são um quadro dentro do telejornal diário *Jornal da Globo*, veiculado na emissora de mesmo nome à meia-noite. As charges têm duração média de 20 segundos e são relacionadas basicamente a temas políticos, tanto nacionais quanto internacionais. Uma das características mais marcantes dessas peças é sua construção estética. As imagens das charges não são mais desenhos (produzidos à mão ou por meio de softwares vetoriais de desenho), mas imagens gráficas em 3D. São bonecos computadorizados que adquirem a linguagem semelhante a dos filmes de animação em 3D. Se sua origem é um desenho talvez elaborado ainda nos moldes tradicionais, seus resultados são de uma figura de vanguarda, um pouco inusuais nas charges da TV.

O texto verbal que integra a narrativa juntamente com as imagens são breves em decorrência da curta duração dos filmes (narrativa plena, vinculada com o jornalismo, com o factual, portanto mais guarnecidos por uma lógica do que se denomina um discurso de ficção). São frases que realçam a comicidade e também uma espécie de crítica política desenvolvida nas peças. Essa brevidade e imediatismo ou proximidade a um evento que o texto apresenta facilita a subjacência da linguagem dessas charges com a das tradicionais charges impressas. Outra característica específica da Charge do Chico é o uso do bordão “daqui a pouco a gente volta” sempre ao final de cada narrativa, o que acaba estabelecendo uma sugestão de continuidade entre as charges.

A produção de charges com essa estilística só se tornou possível pelo aprimoramento dos programas de computação gráfica. Especialmente a produção de caricaturas alcançou novas possibilidades. A representação gráfica em três dimensões de personalidades públicas como políticos aproxima ainda mais a experiência estética das charges daquela dos filmes de animação computadorizada.

Sílvia Laurentiz (2002) lembra que a mensagem no discurso videográfico é sistematizada de maneira mais livre e diversificada, com a utilização de códigos mais dinâmicos e menos subordinados a uma organização sistemática subordinados aos movimentos da mão do homem.

O computador pode gerar o movimento de um objeto a partir de parâmetros matemáticos e não mais a partir de frames colocados lado a lado, como em animações tradicionais. [...] Isto faz das imagens um sistema dinâmico com algum grau de autonomia e imprevisibilidade, e não apenas uma sequência de imagens única e estável. Outro diferencial apresentado pelo computador é que ele não permite participar das decisões sobre os acontecimentos que se desenrolam no ambiente virtual (LAURENTIZ, 2002, p. 145).

Enquanto nas charges impressas toda a mensagem resumia-se a um quadro e às semioses elaboradas na peça unitária, no meio virtual a animação das imagens ampliam o leque de relações processadas no vídeo, entre seus vários quadros e a quantidade de elementos que influenciam em sua significação. A animação é gerada pela combinação sequencial dos desenhos que, regidos por uma linha de tempo, criam movimento e ritmo.

Principalmente no ciberespaço o processo de significação das charges é aflorado porque acontece, nas palavras de Lúcia Santaella, uma “confraternização verbosonovisual” (SANTAELLA, 2004, p. 392). De acordo com a autora, a referencialidade das imagens figurativas realistas, como é o caso de boa parte das caricaturas animadas, permanece ancorada na realidade.

Enquanto no caso da fotografia trata-se de indexicalidade genuína, pois a imagem depende de uma conexão existencial entre o objeto e o instante de sua captura, no caso das imagens figurativas realistas, trata-se de indexicalidade de referência, pois a imagem realista não deixa de se referir a objetos do mundo visível aos quais ela se assemelha (SANTAELLA, 2004, p. 378).

A indexicalidade de referência é um elemento fortemente presente nas Charges do Chico. Como sua temática principal é o cenário político, as personagens são caricaturas em 3D de personalidades públicas envolvidas em contextos polêmicos também relacionados ao noticiário midiático do próprio *Jornal da Globo*, do qual é integrante.

Charges.com

Na página inicial do site Charges.com.br são disponibilizados dois menus. O primeiro oferece as opções: “arquivo”, “top 20”, “top do mês”, “charge-okê”, “cadastre-se” e “entrar”. O segundo apresenta as opções: “home”, “+charges”, “e-mails comentados”, “bobagens”, “piadas”, “músicas”, “especial” e “fale conosco”.

As charges são disponibilizadas em duas categorias: “charge-okê” e “+charges”. Depois de serem apresentadas primeiramente nessas categorias as produções passam a constar também em outras classificações como “arquivo”, “top 20” e “top do mês”. Cumpre observar que, de forma semelhante ao que acontece no site Anima Tunes, no site Charges.com as categorizações nas quais as produções foram agrupadas também sinalizam a presença de elementos de linguagens de outros discursos no interior da estrutura das charges.

Assim acontece na categoria “charges-okê”, que evidencia a apropriação da linguagem dos karaokês, produtos audiovisuais utilizados como forma de entretenimento de origem japonesa na qual as pessoas cantam lendo a letra das músicas e acompanhando a melodia das versões instrumentais de músicas famosas. Nessas peças, a mensagem crítica da charge é elaborada em formato de paródia de uma música de sucesso. Enquanto a música transcorre, a letra da paródia é apresentada no vídeo de forma semelhante à que acontece nos karaokês: uma sinalização visual segue demarcando o tempo em que cada palavra é mencionada na canção. Além da narrativa do discurso verbal, os elementos visuais constroem uma narrativa paralela que estabelece mais conexões de sentido e amplia as relações intertextuais⁴.

Já na categoria “+charges” são disponibilizadas outras produções animadas. São peças que abordam alguma temática que esteja em foco no noticiário midiático, tanto no campo social, político e econômico, quanto da própria mídia, envolvendo programas de TV, fatos que ganharam notoriedade na internet ou mesmo sobre a vida de artistas. É

4 “As relações intertextuais da charge jornalística podem se estabelecer com textos verbais, visuais, verbais e visuais conjuntamente (incluindo aqui os textos sincréticos, que unem o elemento verbal e o visual)” (ROMUALDO, 2000, p. 86)

interessante observar que o site Charges.com também possui personagens próprias que participam de narrativas envolvendo temas contemporâneos. Assim é o caso da personagem “Tobby”, que faz entrevistas com pessoas que ganharam notoriedade midiática ou popularidade e também dos personagens “Espinha e Fimose”. Entretanto, há casos de produções das duas últimas personagens que não estão diretamente relacionadas a fatos ou acontecimentos reais, mas são histórias fictícias com objetivo de provocar o risível ou a comicidade.

Ainda dentro do selo “+charges” são encontradas produções que fazem uso do recurso da interatividade. Nesses casos, o usuário acompanha a narrativa até o ponto em que a sequência é interrompida e são apresentadas opções de comando. A partir de então o usuário precisa escolher entre os comandos apresentados e acioná-los com um clique, interagindo com a peça e determinando a continuidade da sequência narrativa. Como dissemos algo que nos aproxima à linguagem do vídeo game. Com efeito, esse formato avizinha as charges da morfologia dos games, em que os usuários determinam a condução do roteiro dentro de um universo de possibilidades apresentado.

Percebe-se que, à medida que as potencialidades das tecnologias do ciberespaço são experimentadas e aprimoradas, esse conhecimento adquirido vai se ramificando e alcançando os diversos domínios do conhecimento e de produção midiática. Assim acontece com as charges. Cabe aqui refletir sobre os impactos dessas experimentações no que se tinha consolidado como um gênero – seja um gênero jornalístico, artístico, literário ou de entretenimento.

Portanto, para se conduzir essa reflexão sobre os impactos decorrentes das experimentações de linguagens e tecnologias no gênero charge, é preciso primeiro recorrer e se reportar às contribuições teóricas de pesquisadores que se dispuseram à tarefa de definir e conceituar o fenômeno nos moldes de suas ocorrências desde o suporte impresso. Para isso, parte-se aqui de conceituações tradicionais e legitimadas no campo da Comunicação. Mais do que um exercício de interpretação ou mesmo de análise no sentido de separar, desligar, destrinchar, fizemos uma mera descrição.

Algumas contribuições conceituais

Para alguns autores a característica fundamental das charges seria a crítica humorística de um acontecimento social. Ou seja, os elementos iconográficos, cognitivos e linguísticos estariam subjacentes à realidade factual e à função social e à prática discursiva das charges. Mário Erbolato foi um dos pesquisadores que primeiro se dispuseram a conceituar a prática das charges dentro do campo da Comunicação e do Jornalismo.

É geralmente considerada como um dom perigoso, mais próprio a tornar seu possuidor mais temido do que estimado: mas é certamente injusto condenar o abuso a que qualquer arte está sujeita como argumento contra a própria arte. Para julgar com isenção o mérito da charge, não devemos esquecer também que ela é um dos elementos da pintura satírica e que, como a poesia desse gênero, é talvez empregada com maior êxito em vingar a virtude e a dignidade ultrajadas, apontando os culpados ao público, único tribunal a que eles não podem fugir, e fazendo tremer à simples idéia de ver suas loucuras, seus vícios, expostos à ponta acerada do ridículo, aqueles mesmos que enfrentarias com desdém censuras atrozes (ERBOLATO, 1981, p. 78).

Para o autor, a charge é uma representação artística que faz um corte transversal no tempo ao expor elementos que provocaram alguma ruptura na normalidade histórica e, por isso, mereceram alguma espécie de crítica ou registro em desenho. Segundo ele, a charge é, portanto, uma visão plena de parcialidade, pois carrega consigo não só as ideias e posicionamentos do seu autor-desenhista, mas também toda a linha editorial do meio no qual ela é inserida. Assim, justificar-se-ia, segundo Erbolato, a utilização das charges como uma fonte legítima de análises históricas, no mesmo grau em que uma matéria jornalística também o é.

O clássico Dicionário de Comunicação já propunha em 1978 que a charge era um tipo de produção “cujo objetivo é a crítica humorística de um fato ou acontecimento específico, em geral de natureza política” (RABAÇA & BARBOSA, 1978, p. 89), mas essa definição parece escamotear sua composição formal, morfológica. De acordo com

os autores, uma boa charge deve procurar um assunto atual e ir direto ao lugar em que estão centrados a atenção e o interesse do público leitor.

Na década de 90 o jornalismo impresso tinha grande audiência e credibilidade. As conceituações das práticas comunicacionais se davam a partir da observação dos fenômenos e das potencialidades que as técnicas permitiam naquele contexto. Sendo assim, é compreensível a associação predominante entre as charges e os fatos e acontecimentos de natureza política, tendo em vista a trajetória histórica de desenvolvimento das charges na imprensa periódica impressa.

Assim como Mário Erbolato, José Marques de Melo também se dedicou à catalogação dos tipos de manifestação do Jornalismo, mais especificamente do jornalismo opinativo, e também formulou uma conceituação sobre o que seria a charge.

A charge é definida como a crítica humorística de um fato ou acontecimento específico. [...] contém a expressão de uma opinião sobre determinado acontecimento, diferentemente do *cartoon* e do *comic*, que não possuem limites de tempo e espaço, são criações da livre imaginação do desenhista e, por isso, não são consideradas como formas de jornalismo (MELO, 1983, p. 182 e 183).⁵

José Carlos Azeredo mantém-se na mesma linha de pensamento. Ele defende que a charge não se limita apenas a ironizar, a jogar com detalhes de formas físicas do personagem, mas acresce ao humor criado muitas vezes pela imagem deformada na caricatura, um dado bastante singular: a crítica, que neste caso é quase sinônimo de ação política. O chargista ao carregar na linguagem iconográfica, pretende levar o interlocutor de seu texto à reflexão de momentos históricos da comunidade em que ambos (artistas e leitores) estão inseridos.

Daí o relevante papel desse cronista de imagens. Pelo humor ele se inscreve como leitor do mundo e convida seus interlocutores a

⁵ Certamente antes havia poucas *graphic novels* do tipo às de Joe Saco no Brasil naquele então, daquelas que mesclam elementos das histórias em quadrinhos com fatos históricos (história do presente, às vezes) ou que são debatidos no espaço público no momento de sua feitura e para a qual elas funcionam como um ponto de vista mais, que pode acompanhar em seu projeto tanto um elemento crítico, de ficção histórica, de divulgação, ou meramente artístico.

partilhar suas leituras; é, pois, um formador de opinião. Jogando com o risível, traz à cena as mazelas sociais, uma vez que na galeria de temas abordados por esses artesãos da linguagem semióticas personagens são celebridades que protagonizam a vida em sociedade. O desfile de presidentes, ministros figuras representativas de um grupo social serve para pôr a nu os erros e desmazelos desses “heróis” (AZEREDO, 2001, p. 266).

Corroborando esse pensamento, Helga Vanessa Souza compreende que a conceituação de charge é definida pela sua função social. Segundo a pesquisadora que desenvolveu um estudo sobre a multimodalidade⁶ nas charges (SOUZA, 2008), mesmo após a incursão das charges no ciberespaço – que a autora convencionou chamar de “Charges Virtuais” – a diferença de suporte e a inclusão de novos elementos estruturais, ou as multimodalidades (vários sistemas de signos), revelariam apenas variações de um mesmo gênero.

Além de suas características tipificadas como: vários quadros sequenciados, presença ou não de caricaturas, a escolha, por parte do leitor, dos recursos de áudio ou legendas, animação etc; possui, também, a mesma função social da charge impressa: humor, crítica ou, simplesmente, entretenimento, o que nos faz constatar que se trata do mesmo gênero, já que o diferencial entre os dois se dá pelas possibilidades do meio físico do qual cada um se originou (SOUZA, 2008, p. 22 e 23).

A consideração de que o mesmo gênero se manteve mesmo após o surgimento das possibilidades do meio físico reporta-se ao conceito de remediação discutido por Jay Bolter e Richard Grusin em seu *Remediation: Understanding New Media* (BOLTER & GRUSIN, 2005). Segundo os autores, todo meio de comunicação, quando surge em uma sociedade, precisa da alimentação de discursos anteriores para se estabelecer e desenvolver suas linguagens próprias. E assim continua acontecendo com a internet e a cibercultura. Inicialmente, as charges que figuraram no ciberespaço se apresentaram com a mesma estrutura e linguagem do suporte impresso. Entretanto, com o aprimoramento

⁶ Os mecanismos multimodais propiciam ao leitor a observância do humor [...]. Vale lembrar que, além dos recursos de áudio, as movimentações dão vida às personagens. Elas esboçam, através de suas expressões faciais, indignação, ironia, raiva, paixão, sarcasmo; enfim, suas expressões e seus gestos são fatores imprescindíveis para a construção humorística das charges. (SOUZA, 2008, p. 49)

de programas de edição, foram desenvolvidos recursos que permitiram a inserção de novos formatos e linguagens, próprios do ambiente virtual.

Em decorrência da ampliação de possibilidades de elementos e linguagens, Helga Vanessa Souza defende que, pela maior liberdade de manipulação, devido ao meio físico, os avanços tecnológicos permitiram a diversidade de arranjos no processamento textual.

A charge ganhou um número maior de quadros, condição essa que permite aos leitores um “tempo maior” para digerir a crítica, pois, se compararmos a CV [Charge Virtual] com a charge impressa, verificamos que a crítica presente na segunda é exibida de forma condensada em um ou dois quadros, fato que exige do leitor uma compreensão aguçada da crítica por ela ofertada. (SOUZA, 2008, p. 40)

É justamente essa articulação entre diferentes sistemas de signos que verificamos a atualização das charges encontradas nos três sites tomados para observação no presente estudo. A aproximação com linguagens que não eram possíveis no suporte impresso tornou-se possível com os recursos da cibercultura. O uso de ferramentas e linguagens dos desenhos animados, dos karaokês, dos filmes de animação computadorizada e até dos games é uma possibilidade que provocou transformações significativas nos fenômenos identificados como charge.

De forma semelhante às considerações dos autores citados anteriormente, Roberto Elísio dos Santos considera a charge um comentário ilustrado sobre algum fato divulgado na mídia. Ele opina ainda que a força da *gag* das charges pode se perder no tempo justamente por sua vinculação a um fato episódico, específico.

A charge (normalmente uma sátira ou crítica política) é um comentário ilustrado feito com base em um fato recente que tenha se tornado notícia publicada em jornais diários e revistas semanais ou veiculada em telejornais. A força da *gag* de uma charge, que pode ter uma ou mais vinhetas (assemelhando-se à narrativa sequencial da História em Quadrinhos), é limitada ao tempo de sua veiculação, perdendo a graça com o tempo, uma vez que retrata um evento de curta duração. (SANTOS, 2012, p. 80)

Para o autor, a relação entre a charge e a notícia jornalística é de complementaridade, não importando aí a oposição ou a convergência com o enfoque. Com relação à charge jornalística, o autor considera que “passado algum tempo, do acontecimento que gerou a notícia ou com o deslocamento da charge do contexto em que dialoga com os outros textos jornalísticos, ela perde sua comicidade” (SANTOS, 2012, p. 81).

Nas charges animadas disponibilizadas nos sites tomados para observação neste estudo, verifica-se que, conforme observação de Roberto Elísio dos Santos, uma parte muito pequena da comicidade e do potencial crítico da mensagem se perde quando a charge se distancia do contexto ao qual se refere. Entretanto, em sua sequência narrativa temporal uma parte significativa do seu sentido e humor permanece compreensível e efetivo mesmo sem a proximidade do seu contexto de referência.

Na contramão das contribuições dos demais pesquisadores apresentados até então, Octávio Aragão, ancorado em interpretações e reflexões sobre as articulações disjuntivas postuladas por Violette Morin, concebe que algumas transformações na estrutura cognitiva e linguística das charges acarretariam o rompimento de características essenciais do gênero, como é o caso da instantaneidade e imediatismo da mensagem. Para o pesquisador, apenas as imagens estáticas poderiam assegurar essa qualidade às charges e garantir a consistência e uniformidade de seu gênero. Segundo ele, o processamento da mensagem numa sequência temporal conformaria a articulação de outro gênero: o cartum.

[...] se seguirmos uma análise estrutural precisa, o que se vê na internet ou na TV não seria necessariamente charge, mas cartum animado, porque a força da charge reside no entendimento imediato, na possibilidade de se compreender a *gag* humorística, o duplo sentido, no momento em que se bate o olho no desenho associado ao texto. Na charge impressa, o mecanismo disjuntivo responsável pelo surgimento do humor reside na interdependência texto/imagem, enquanto [...] a charge animada adaptada à televisão precisa recorrer a um *timing* diferenciado, apelando para um mecanismo disjuntivo em que são necessárias sequências complementares de texto e desenho, mais comuns ao cartum. (ARAGÃO, 2013, p. 120)

O que é preciso ressaltar, entretanto, é que justamente pela diferença entre o *timing* do suporte impresso e do suporte virtual no caso do cartum serializado, perde-se a instantaneidade e imediatismo, que são propriedades inerentes ao processo de decodificação das imagens estáticas. Entretanto, quando se trata de imagens em movimento, a decodificação exige uma leitura contínua de uma sequência temporal precívél, como já dito anteriormente. Compreende-se dessa forma que o processo cognitivo de decodificação da mensagem não seria um fator ou critério suficientemente determinante para diagnosticar que essas produções não podem ser caracterizadas como charges ou, mais do que isso, que não haja charges animadas.

Considerações finais

Ao ter em contas essas discussões ainda em construção o presente estudo direciona suas reflexões enveredando pelo entendimento de que as manifestações e práticas de produção verificadas na cibercultura – com a variedade de elementos multissensoriais em sua estrutura cognitiva e linguagem – integram uma multiplicidade de formatos possíveis do que se denomina o gênero charge, operando sua potencialidade mediante outras ferramentas de composição como ocorre quando se lhe insere em um esquema de digitalização, das operações de fabrico de imagens no computador, muitas sem outra referencialidade que a própria iconografia, apartando-se do mundo da vida como referencial imediato e ampliando as possibilidades de traços, cores, movimentos, índices em geral a fim de criar mundos possíveis por intermédio de uma história da própria iconografia.

Esse posicionamento, ao mesmo tempo em que busca afastar a influência de qualquer determinismo que supõe a definição de gêneros e suas linguagens, supõe que a instantaneidade das charges impressas apontada por Octávio Aragão (2013) como uma característica fundamentalmente definidora do gênero em questão seria exatamente resultado das próprias condições técnicas do suporte impresso. Os direcionamentos iniciais da reflexão aqui desenvolvida implicam ainda que a função social das charges –

seu posicionamento crítico e humorístico perante fatos políticos – seria uma das bases de possível definição do gênero.

Pela observação dos domínios selecionados neste estudo foi possível notar que até mesmo na prática social da charge incorporada pelos sites tomados para observação, bem como os posicionamentos teóricos dos autores mencionados, há dissenso e conflito de interpretação a respeito do enquadramento da noção de charge. Assim acontece, por exemplo, com as “photocharges” do site AnimaTunes e também com as animações das personagens “Espinha e Fimose” do site Charges.com. Em produções como essas, observa-se que não há referência nem crítica social relacionada a um fato ou a uma personalidade pública específica. Supõe-se, assim, que o atrelamento dessas peças ao conceito de charge seja mais uma apropriação de caráter humorístico inerente às charges ou mesmo o resultado de uma estratégia corporativa dos sites, tendo em vista que eles têm como proposta principal a produção desses discursos satíricos e críticos, o que os daria crédito para unificar as diversas variedades de características contidas nas peças em uma mesma nomenclatura, sem uma preocupação epistemológica ou conceitual.

Apesar de se estar observando neste estudo a articulação entre elementos de diversas linguagens e formatos audiovisuais, evitou-se enveredar pela corrente de pensamento que tipificaria prontamente esse fenômeno como uma manifestação de linguagens híbridas ou mesmo de uma fusão entre linguagens, tendo em vista a compreensão de que, cada vez mais no ciberespaço, é difícil definir um gênero. Além disso, como já citado anteriormente, é comum em um novo meio ou suporte se fazer uso das linguagens dos discursos anteriores.

É lógico que pela tradição histórica há elementos que foram desenvolvidos e aprimorados por determinados formatos midiáticos e, em vista disso, são considerados como próprios deles. Entretanto, com as potencialidades e tecnicidades da cibercultura, os processos produtivos foram unificados numa mesma base tecnológica de códigos binários que possibilitam o emprego dos recursos diversos em combinações incalculáveis. E estes recursos e combinações ainda não foram esgotados.

A definição de charge, ao que se depreende até aqui, não deve se limitar às dimensões de formatos estéticos e padrões iconográficos e linguísticos, mas ir além. As

manifestações e experimentações dos processos criativos que se presenciam na internet tornaram-na mais elástica e forçaram uma expansão na compreensão do que se denominava tradicionalmente como charge. Os fenômenos da contemporaneidade demandam a atualização de um conceito que contemple a variedade de práticas cotidianas na cibercultura.

E, nesses moldes, um conceito já bem assentado – mas adequadamente flexível – de charge deve 1) ratificar as expressões gráfica e verbal como elementos constituintes fundamentais de sua estrutura, mas considerar o universo de possibilidades de produção e tratamento desses elementos gráficos e verbais também no domínio do audiovisual e da interatividade na cibercultura, 2) articulando-os com o humor, a ironia e a sátira para a 3) elaboração de uma mensagem crítica social relacionada a fatos ou acontecimentos que lhe sejam contemporâneos e tenham ganhado destaque nos noticiários midiáticos e debate no espaço público. A charge seria outro ponto de vista.

Cabe ressaltar que o presente estudo ainda não está esgotado. Longe disso, está apenas iniciando uma jornada que, mais que finalizar a discussão e consolidar um conceito sólido de charge, pretende acompanhar os movimentos dos fenômenos e práticas produtivas na cibercultura para manter um conceito de charge suficientemente atual e ativamente inserido nas discussões dos circuitos de estudos e pesquisas acadêmicas do campo da comunicação.

Referências

ARAGÃO, Otávio. O riso em rede: a conjunção disjuntiva nas charges impressas e eletrônicas. In: LUIZ, L. (Org). **Os quadrinhos na era digital**: HQtrônicas, webcomics e cultura participativa. Nova Iguaçu, RJ: Marsupial Editora, 2013.

AZEREDO, José Carlos. **Letras e Comunicação**: uma parceria no ensino da língua portuguesa. Petrópolis, RJ, Vozes 2001.

BARBOSA JÚNIOR, Alberto Lucena. **Arte da animação**: técnica e estética através da história. São Paulo: Editora Senac, 2005.

BOLTER, Jay D. & GRUSIN, R. **Remediation**: Understanding New Media. Cambridge: The MIT, 1998.

ERBOLATO, Mário L. **Jornalismo especializado**: emissão de lentes no jornalismo impresso. São Paulo: Atlas, 1981.

LAURENTIZ, Sílvia. O tempo nas imagens animadas: uma abordagem semiótica. *In*: LEÃO, L. **Interlab**: labirintos do pensamento contemporâneo. São Paulo: Iluminuras, 2002.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Ed. 34, 1999.

_____. **O que é o virtual?** São Paulo: Editora 34, 1996.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. “Técnicidades, identidades, alteridades: mudanças e opacidades da comunicação no novo século”. *In*: MORAES, Dênis de (Org). **Sociedade Midiatizada**. Rio de Janeiro: Mauad, 2006.

MELO, José Marques. **Gêneros opinativos no jornalismo brasileiro**. São Paulo, SP: 1983.

PEREIRA, Vinícius Andrade. Linguagens midiáticas, entretenimento e multissensorialidade na cultura digital. *In*: REGIS, F. (Org). **Tecnologias de comunicação e cognição**. Porto Alegre: Sulina, 2012.

RABAÇA, C. A. & BARBOSA, G. **Dicionário de Comunicação**. Codecri, 1978.

RICOUER, Paul. **Tiempo y narración**. Tomo II. Configuración del tiempo en el relato de ficción. 5 edição. Trad. de Agustín Neira. México: Siglo XX, 2008.

ROMUALDO, Edson Carlos. **Charge jornalística**: intertextualidade e polifonia. Maringá: Editora da universidade Estadual de Maringá, 2000.

SANTAELLA, Lucia. **Semiótica aplicada**. São Paulo – SP: Pioneira Thomson Learning, 2004.

SANTOS, Roberto Elísio dos. Riso cotidiano: as estratégias de humor nas tiras cômicas norte-americanas. *In*: SANTOS, Roberto E.; ROSSETTI, R. (Org). **Humor e riso na cultura midiática**: variações e permanências. São Paulo: Paulinas, 2012.

SILVA, Marcelo Rodrigo da. **Charges virtuais, narração e interculturalidade**. Campina Grande: [s.n.], 2010. 132 p. il.

_____. **Significação no humor**: a charge como forma de jornalismo opinativo no caso mensalão. Campina Grande: [s.n.], 2006. 120 p. il.

SOUZA, Helga Vanessa Assunção de. **A charge virtual e a construção de identidades**. Recife: Ed. Universitária da UFPE, 2008.

VILCHES, Lorenzo. **A migração digital**. São Paulo: Editora Loyola, 2003.